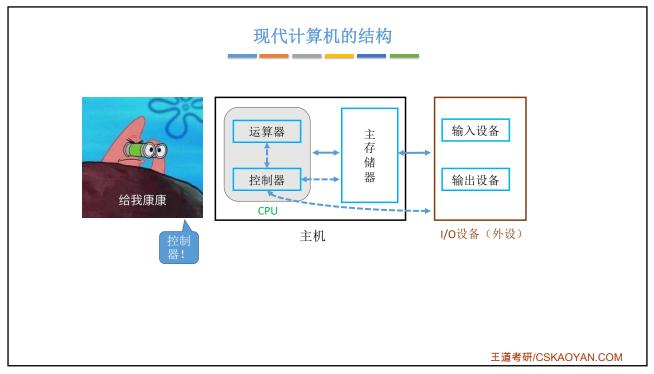
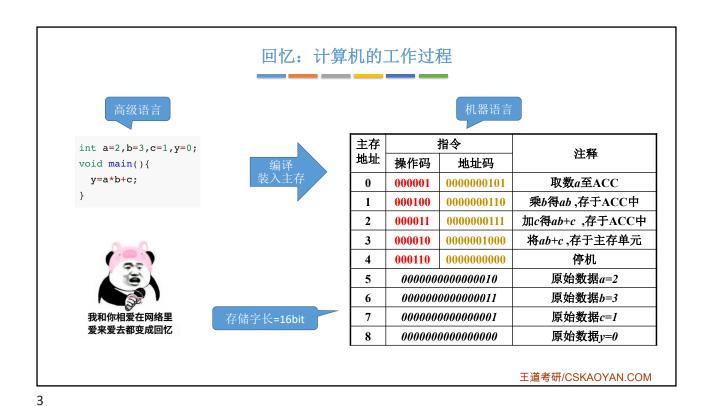


1





操作码:指明了"做什么" 地址码:指明了"对谁动手" 回忆: 计算机的工作过程 主存 指令 CPU 注释 地址 操作码 地址码 存储体 6 MQ 000000101 ACC 0 000001 取数a至ACC CU 11 8 PC 乘b得ab,存于ACC中 IR 1 000100 000000110 I/O 10 ALU 控制 2 000011 0000000111 加c得ab+c,存于ACC中 PC MAR MDR 单元 Х 000010 0000001000 将ab+c,存于主存单元 3 运算器 控制器 主存储器

4

5

6

7

000110

000000000

0000000000000011

00000000000000001

000000000000000000

上一条指令取指后PC自动+1, (PC)=1; 执行后, (ACC)=2 #1: (PC)→MAR,导致(MAR)=1

#3: M(MAR)→MDR, 导致(MDR)=000100 0000000110

#4: (MDR)→IR, 导致(IR)= 000100 0000000110

#5: OP(IR)→CU,指令的操作码送到CU,CU分析后得知,这是"乘法"指令

#6: Ad(IR)→MAR,指令的地址码送到MAR,导致(MAR)=6 #8: M(MAR)→MDR,导致(MDR)=*00000000000000011=3*

#9: (MDR)→MQ, 导致(MQ)=0000000000000011=3

#10: (ACC)→X,导致(X)=2

#11: (MQ)*(X)→ACC,由ALU实现乘法运算,导致(ACC)=6,如果乘积太大,则需要MQ辅助存储

取指令(#1~#4) 分析指令(#5) 执行乘法指令(#6~#11)

停机

原始数据a=2

原始数据b=3

原始数据c=1

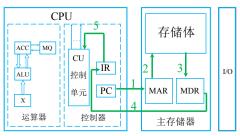
原始数据y=0

王道考研/CSKAOYAN.COM



回忆: 计算机的工作过程

操作码:指明了"做什么" 地址码:指明了"对谁动手" <mark>有的指令不需要地址码(停机)</mark>



PC

PC

上一条指令取指后(PC)=4

#1: (PC)→MAR, 导致(MAR)=3

#3: M(MAR)→MDR, 导致(MDR)=000110 0000000000

#4: (MDR)→IR, 导致(IR)= 000110 0000000000

#5: OP(IR)→CU, 指令的操作码送到CU, CU分析后得知, 这是"停机"指令

(利用中断机制通知操作系统终止该进程)

主存 指令 注释 地址 操作码 地址码 000001 000000101 取数a至ACC 0 1 000100 0000000110 乘b得ab,存于ACC中 000011 0000000111 加c得ab+c,存于ACC中 2 将ab+c,存于主存单元 000010 0000010003 0000000000 停机 4 000110 0000000000000000000010 原始数据a=2 5 6 00000000000000011 原始数据b=3 00000000000000001 原始数据c=1 7 8 0000000000000111 最终结果y=7

取指令(#1~#4) 分析指令(#5) 执行<mark>停机</mark>指令

王道考研/CSKAOYAN.COM

5

本节内容

指令系统

指令格式

王道考研/CSKAOYAN.COM

本节总览 操作码、地址码 的概念 根据地址码数目不同分类 根据指令长度分类 根据操作码的长度不同分类 根据操作类型分类

指令格式

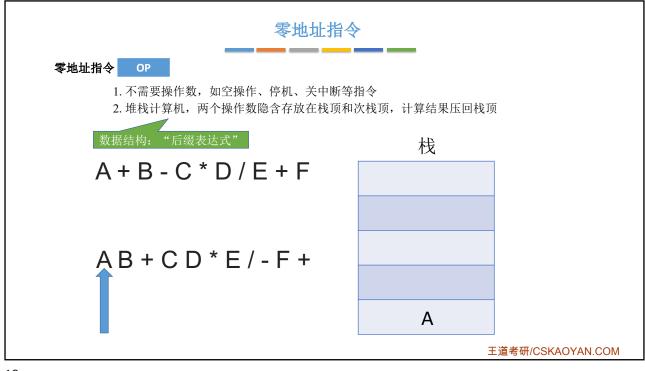
- 一条指令就是机器语言的一个语句,它是一组有意义的二进制代码。
- 一条指令通常要包括操作码字段和地址码字段两部分:

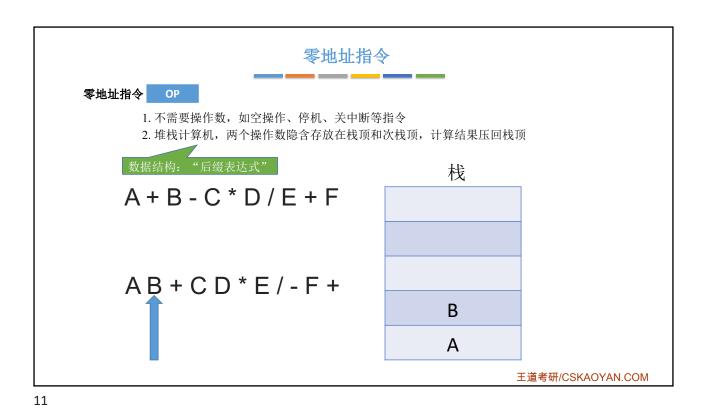


一条指令可能包含 0个、1个、2个、3个、4个 地址码... 根据地址码数目不同,可以将指令分为 零地址指令、一地址指令、二地址指令...

王道考研/CSKAOYAN.COM

9





 寒地址指令

 **地址指令

 1. 不需要操作数,如空操作、停机、关中断等指令

 2. 堆栈计算机,两个操作数陷含存放在栈顶和次栈顶,计算结果压回栈顶数据结构: "后缀表达式"

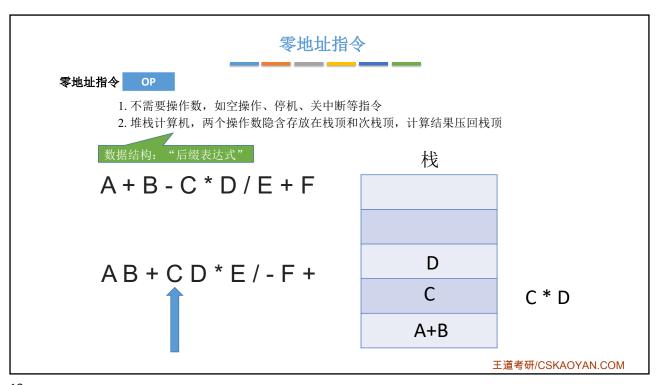
 **校

 A + B - C * D / E + F

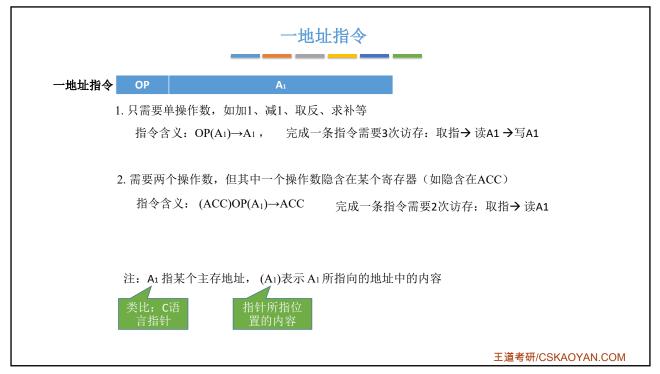
 A A + B

 + A A + B

 工道考研/CSKAOYAN.COM



13



二、三地址指令

二地址指令 OP A₁(目的操作数) A₂(源操作数)

常用于需要两个操作数的算术运算、逻辑运算相关指令

指令含义: (A1)OP(A2)→A1

完成一条指令需要访存4次,取指→读A1 →读A2 →写A1

三地址指令 OP A₁ A₂ A₃ (结果)

常用于需要两个操作数的算术运算、逻辑运算相关指令

指令含义: (A1)OP(A2)→A3

完成一条指令需要访存4次,取指→读A1→读A2→写A3

王道考研/CSKAOYAN.COM

15

四地址指令

四地址指令 OP A1 A2 A3 (结果) A4 (下址)

指令含义: $(A_1)OP(A_2)\rightarrow A_3$, A_4 =下一条将要执行指令的地址 完成一条指令需要访存4次, 取指 \rightarrow 读A2 \rightarrow 写A3

正常情况下:取指令之后 PC+1,指向下一条指令四地址指令:执行指令后,将PC的值修改位 A_4 所指地址



地址码的位数有什么影响?

n 也 地 址 妈 的 且 接 寻 址 泡 固 = 2

若指令总长度固定不变,则地 址码数量越多,寻址能力越差

王道考研/CSKAOYAN.COM

指令-按地址码数目分类

 四地址指令
 OP
 A1
 A2
 A3 (结果)
 A4 (下址)

指令含义: (A1)OP(A2)→A3, A4=下一条将要执行指令的地址

三地址指令 OP A₁ A₂ A₃ (结果)

指令含义: (A1)OP(A2)→A3

二地址指令 OP A₁(目的操作数) A₂(源操作数)

指令含义: (A1)OP(A2)→A1

一地址指令 OP A₁

指令含义: $1. OP(A_1) \rightarrow A_1$, 如加1 、减1 、取反、求补等 $2. (ACC) OP(A_1) \rightarrow ACC$,隐含约定的目的地址为ACC

零地址指令 OP

指令含义: 1. 不需要操作数,如空操作、停机、关中断等指令

2. 堆栈计算机,两个操作数隐含存放在栈顶和次栈顶,计算结果压回栈顶

王道考研/CSKAOYAN.COM

17

一般取字节 的整数倍

指令-按指令长度分类

指令字长: 一条指令的总长度(可能会变)

机器字长: CPU进行一次整数运算所能处理的二进制数据的位数(通常和ALU直接相关)

存储字长:一个存储单元中的二进制代码位数(通常和MDR位数相同)

半字长指令、单字长指令、双字长指令 ——指令长度是机器字长的多少倍 指令字长会影响取指令所需时间。如: 机器字长=存储字长=16bit,则取一条双字长指令需要两次访存

定长指令字结构:指令系统中所有指令的长度都相等 **变长指令字结构**:指令系统中各种指令的长度不等

王道考研/CSKAOYAN.COM

指令-按操作码长度分类

定长操作码: 指令系统中所有指令的操作码长度都相同 控制器的译码电路设计简单, n位 → 2ⁿ条指令

可变长操作码: 指令系统中各指令的操作码长度可变

控制器的译码电路设计复杂, 但灵活性较高

定长指令字结构+可变长操作码

→扩展操作码指令格式

不同地址数的指令使 用不同长度的操作码

王道考研/CSKAOYAN.COM

19

指令-按操作类型分类

1. 数据传送

LOAD 作用:把存储器中的数据放到寄存器中

数据传送类:进行主存与CPU之间的数据传送

STORE 作用:把寄存器中的数据放到存储器中

2. 算术逻辑操作

算术:加、减、乘、除、增1、减1、求补、浮点运算、十进制运算 逻辑: 与、或、非、异或、位操作、位测试、位清除、位求反

运算类

3. 移位操作

算术移位、逻辑移位、循环移位(带进位和不带进位)

4. 转移操作

程序控制类: 改变程序执行的顺序

无条件转移 JMP

条件转移 JZ: 结果为0; JO: 结果溢出; JC: 结果有进位

调用和返回 CALL和RETURN

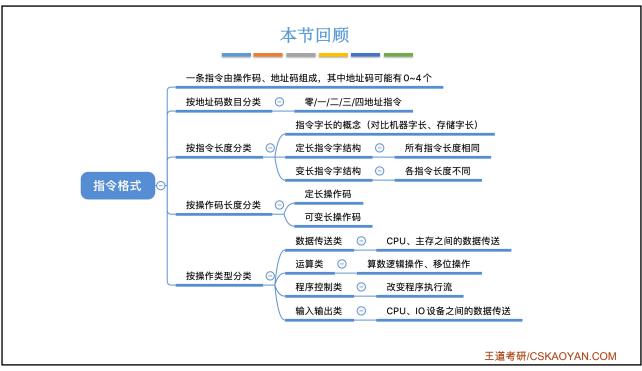
陷阱(Trap)与陷阱指令

5. 输入输出操作

输入输出类(I/0):进行CPU和I/0设备之间的数据传送

CPU寄存器与IO端口之间的数据传送(端口即IO接口中的寄存器)

王道考研/CSKAOYAN.COM



21



22

王道考研/cskaoyan.com